

# TEEOFF™



**AKKlaim®**

## AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

Veuillez lire le manuel, et ce paragraphe en particulier, avant d'utiliser ce jeu vidéo ou d'autoriser vos enfants à y jouer. Un adulte doit consulter les instructions d'utilisation de la console Dreamcast avant de laisser des enfants y jouer. Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMEDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

### Précautions d'emploi

- Eloignez-vous le plus possible de l'écran de télévision en vous asseyant aussi loin que le permettent les câbles de la console. Nous vous recommandons de vous asseoir à deux mètres au moins du téléviseur.
- Nous vous recommandons d'utiliser un poste de télévision doté d'un écran de petite taille.
- Ne jouez pas si vous êtes fatigué(e) ou si vous n'avez pas assez dormi.
- Assurez-vous que la pièce dans laquelle vous jouez est bien éclairée.
- Lorsque vous jouez à un jeu vidéo, reposez-vous au moins dix minutes par heure de jeu.

### DEMARRAGE

Ce GD-ROM est conçu exclusivement pour le système Dreamcast. N'essayez pas de l'utiliser sur un autre type de lecteur, sous peine d'endommager les haut-parleurs et les écouteurs.

1. Configurez le système Dreamcast conformément aux instructions du manuel. Connectez la manette 1. Pour une partie à 2 ou 4 joueurs, connectez également les manettes 2-4.
2. Insérez le GD-ROM Dreamcast, étiquette vers le haut, dans le tiroir du CD et refermez le volet.
3. Appuyez sur le bouton Power pour charger le jeu. Le jeu démarre après l'affichage du logo Dreamcast. Si rien ne se produit, éteignez la console (interrupteur sur OFF) et vérifiez qu'elle est correctement configurée.
4. Pour arrêter une partie en cours ou redémarrer une partie qui s'est terminée, appuyez simultanément sur les boutons A, B, X, Y et Start pour revenir à l'écran de titre du jeu. Appuyez à nouveau simultanément sur les boutons A, B, X, Y et Start pour revenir au panneau de contrôle Dreamcast.
5. Si vous allumez la console (interrupteur sur ON) sans insérer de GD-ROM, le panneau de contrôle Dreamcast apparaît. Pour jouer une partie, insérez le GD-ROM Dreamcast dans l'unité et le jeu se chargera automatiquement. Important : votre GD-ROM Dreamcast contient un code de sécurité qui permet la lecture du disque. Conservez le disque propre et manipulez-le avec précaution. Si votre système Dreamcast a des difficultés à lire le disque, retirez-le du lecteur et nettoyez-le doucement en partant du centre du disque vers les bords extérieurs.

### MANIPULATION DU GD-ROM DREAMCAST

- Le GD-ROM Dreamcast est conçu exclusivement pour le système Dreamcast.
- Maintenez la surface du GD-ROM à l'abri de la poussière et des égratignures.
- N'exposez pas le GD-ROM à la lumière directe du soleil ou à proximité d'un radiateur ou d'une source de chaleur.

# TEEOFF™

## SOMMAIRE

CHARGEMENT.....	2
INTRODUCTION.....	3
MENUS.....	4
COMMANDES PAR DÉFAUT...6	
MODES DE JEU.....	8
PARCOURS.....	15
PERSONNAGES.....	16
QUELQUES CONSEILS.....	19



## TRUCS & ASTUCES

AU 3615 ACCLAIM\* ou au 08 36 68 24 68\* (\*2,23 F/min.)

# CHARGEMENT

Ne touchez pas au **STICK ANALOGIQUE** ni aux boutons analogiques G ou D lorsque vous allumez la DREAMCAST. Vous risquez de provoquer un dysfonctionnement lors de la procédure d'initialisation de la manette.

1. Insérez votre exemplaire de **Tee Off™** dans le compartiment CD comme expliqué dans le manuel d'instructions Dreamcast.
2. Insérez une manette dans le port de commande A.

**Remarque : Jusqu'à 4 joueurs peuvent concourir sur les terrains de golf de Tee Off™\*. Avant d'allumer votre console Dreamcast, insérez la manette ou tout autre périphérique dans les ports de commandes de la Dreamcast.**

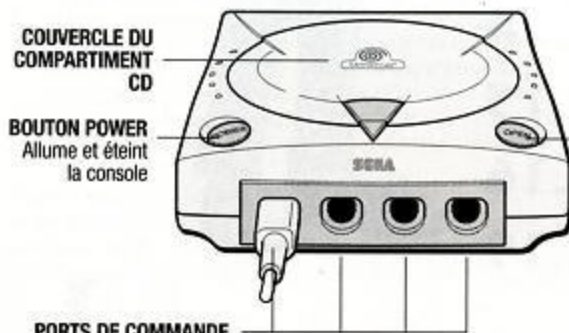
3. **Tee Off™** est compatible avec le Vibration Pack qui vous permet d'améliorer votre expérience du jeu. Si vous souhaitez utiliser le Vibration Pack, insérez-le dans le port d'extension 2.
4. Allumez votre console Dreamcast.
5. Vous pouvez sélectionner un VM pour sauvegarder votre progression dans le jeu. Si aucun VM n'est inséré ou si vous ne disposez pas de suffisamment de blocs libres pour sauvegarder la partie, un message d'alerte s'affiche; vous pourrez cependant jouer normalement. N'éteignez jamais votre console Dreamcast et ne retirez pas le VM ou la manette lorsque vous effectuez une sauvegarde.

\*Pour jouer à plusieurs, vous devez acquérir des manettes supplémentaires vendues séparément.

Lorsque votre console est allumée, appuyez sur le bouton Open pour ouvrir le couvercle du compartiment CD. Le menu principal Dreamcast s'affiche. Sélectionnez vos réglages (l'horloge dans l'angle inférieur droit de l'écran). La première option de l'écran suivant concerne la sélection de la langue. Appuyez sur le bouton A pour modifier la langue utilisée. Vous pouvez jouer en anglais, français, italien, espagnol ou allemand.

Vous pouvez revenir à l'écran titre à tout moment de la partie en maintenant simultanément enfoncées les boutons **A, B, X, Y** et **Start**. Le programme de votre Dreamcast réinitialise alors le jeu, et l'écran-titre s'affiche.

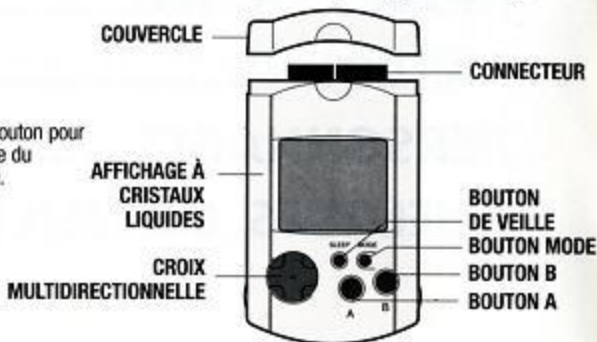
## CONSOLE



Ces ports servent à connecter des manettes et d'autres périphériques de commande. De gauche à droite se trouvent les ports de commande **A, B, C** et **D**. Ils servent à connecter respectivement les manettes pour les joueurs 1 à 4.

**NOTE:** les ports de commande sont parfois appelés simplement ports.

## VISUAL MEMORY (VM) (UN LE VM)



# INTRODUCTION

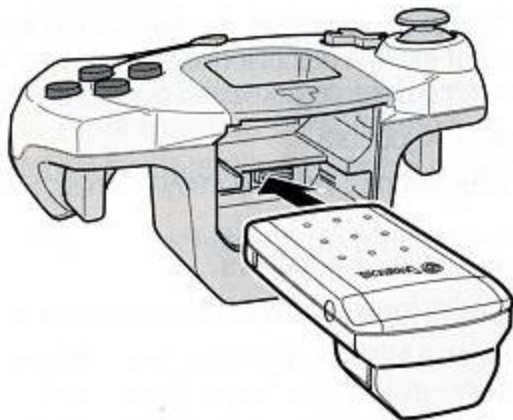
Le golf est un jeu aristocratique qui remonte au XVe siècle. C'est en Ecosse que le golf est né, mais sa pratique a essaimé sur tous les continents. On compte les golfeurs par millions ! Des tournois de golf sont organisés aux quatre coins du monde, des citoyens de tous les pays se battent pour mériter le titre envié de "plus grand golfeur". Toutefois, il n'y a jamais eu d'unification des différentes fédérations du monde et personne ne peut à ce jour se réclamer de titre de meilleur Golfeur de tous les temps... Personne... jusqu'à aujourd'hui...

Dans **Tee Off™**, les plus grands joueurs de golf s'affrontent sur des parcours répartis tout autour du globe, afin d'affirmer leur suprématie sur tous les autres. Défiez vos adversaires au Japon, en Australie, aux Etats-Unis, au Royaume Uni et dans bien d'autres pays encore pour devenir le meilleur golfeur du monde !

## VIBRATION PACK (JUMP PACK)

Pour revenir à l'écran titre à n'importe quel moment du jeu, appuyez simultanément sur les touches A, B et START. La Dreamcast ré-initialisera le jeu et reviendra à l'écran titre.

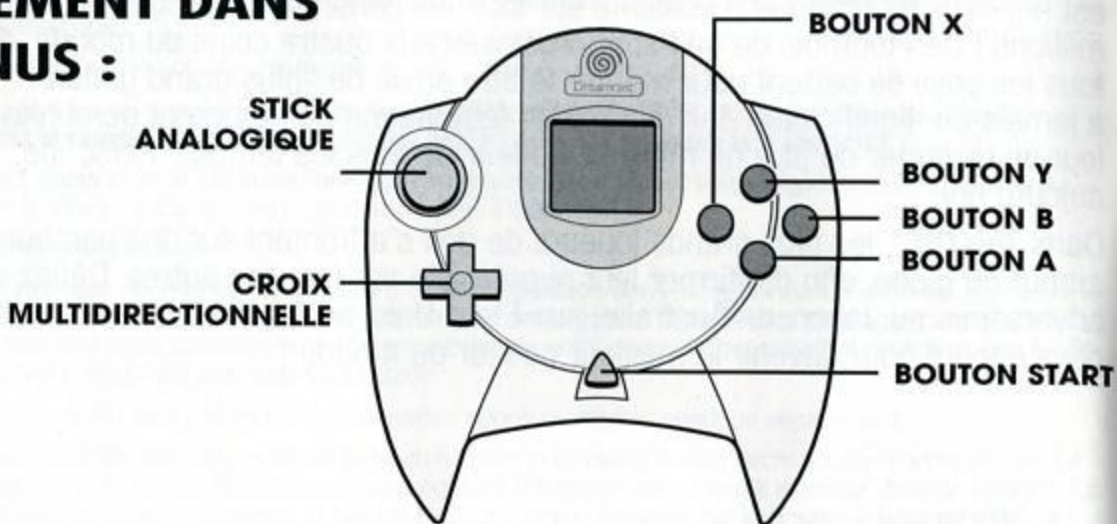
Quand vous insérez le Vibration Pack dans le port Extension 1 de la manette Dreamcast, il ne peut être bloqué dans ce port. Soit le vibration pack tombera ou il bloquera le bon fonctionnement du jeu.



3

# MENUS

## DEPLACEMENT DANS LES MENUS :



Lorsque l'écran-titre s'affiche, appuyez sur le **BOUTON START**.

Le menu principal qui apparaît alors vous permet de choisir entre trois modes de jeu :

**WORLD TOUR (Tournoi mondial):** Un joueur

Effectuez cinq parcours de golf et totalisez le maximum de points. Si votre score est suffisamment élevé, vous disposez de nouveaux clubs, de nouvelles balles et découvrez de nouveaux personnages !

**FREE ROUND (Loisirs):** jusqu'à 4 joueurs

Trois modes composent le Free Round : Point Tournay (Points), Stroke Play (Coups) et Match Play (Trous).

**GATE BALL (Le golf-croquet):** jusqu'à 4 joueurs

Un jeu similaire au croquet où les joueurs doivent faire passer une balle à travers des arceaux.

**OPTIONS:** Vous pouvez modifier à loisir les différents paramètres de **Tee Off™**.



# OPTIONS



Pour régler les options, appuyez sur ↑ ou ↓ de la **CROIX MULTIDIRECTIONNELLE** ou du **STICK ANALOGIQUE** pour sélectionner une catégorie d'option, puis appuyez sur le **BOUTON A** pour afficher le menu correspondant. Dans le menu, sélectionnez une option puis appuyez sur ← ou → de la **CROIX MULTIDIRECTIONNELLE** ou du **STICK**

**ANALOGIQUE** pour faire défiler les différents réglages possibles. Lorsque vous avez terminé, appuyez sur le **BOUTON B** pour revenir au menu précédent.

## **GAME SYSTEM (JEU) :**

**GAME LEVEL (NIVEAU DE DIFFICULTÉ)** - Réglez le niveau de difficulté du jeu de 1 (facile) à 5 (difficile).

**JUMP PACK (VIBRATION PACK)** - Réglez l'intensité des vibrations de OFF (désactivées) à HIGH (élevées). Activez le Vibration Pack en appuyant sur le **BOUTON A**.

**SCREEN SAVER (ECRAN DE VEILLE)** - Si vous choisissez ON, un écran de veille se met en marche dès lors que **TEE OFF™** est à l'arrêt.

**BALL CAMERA (ANGLE DE CAMÉRA)** - Réglez le point de vue de la caméra en vigueur lorsque vous frappez la balle.

## **SOUND (SON) :**

**MONO / STEREO** - Choisissez entre ces deux qualités d'écoute.

**BGM VOLUME (VOLUME DU FOND SONORE)** - Utilisez la réglette pour augmenter ou diminuer le volume du fond sonore.

**SE VOLUME (VOLUME EFFETS SONORES)** - Utilisez la réglette pour augmenter ou diminuer le volume des effets sonores.

**VOICE VOLUME (VOLUME DE LA VOIX)** - Utilisez la réglette pour augmenter ou diminuer le volume de la voix des personnages.

**BGM TEST (TEST DU FOND SONORE)** - Sélectionnez votre chansonnette préférée et laissez-vous aller...

**SE TEST (TEST EFFETS SONORES)** - Sélectionnez un effet sonore dans la liste et écoutez-le.

**VOICE TEST (TEST VOCAL)** - Ecoutez votre personnage préféré de TEE OFF vous compter fleurette !

**SCORE RECORD (RÉSULTATS)** : Sur ce tableau d'affichage, consultez vos statistiques personnelles et celles de chaque compétition.



# COMMANDES PAR DEFAUT

SELECTIONNER UNE  
OPTION DANS UN MENU /  
ACTION

AFFICHER LA LIGNE DE FRAPPE

CHANGER L'ANGLE DE  
VUE DE LA CAMERA

ANNULER

SELECTIONNER  
(EFFECTUER) /  
SELECTIONNER "JAUGE C"  
(DE PUISSANCE)

SELECTIONNER (EFFECTUER)

SELECTIONNER UNE OPTION DANS  
UN MENU / SELECTIONNER UN CLUB

ZOOM AVANT DE  
LA CAMERA

ZOOM ARRIERE DE  
LA CAMERA

6

Ne touchez jamais le Stick analogique ou les Boutons analogiques G/D pendant que la Dreamcast est allumé (Power ON), cela pourrait perturber la procédure d'initialisation de la manette et pourrait engendrer un dysfonctionnement.



# ECRAN DE JEU



## PERSONNAGE

Nombre de coups déjà frappés.

## DISTANCE RESTANTE

Distance restante entre le trou et la position actuelle de votre balle.

## CLUB

Le club que vous avez en mains.

## JAUGE DE PUISSANCE

Indique la puissance de frappe. Appuyez sur le **BOUTON A** pour charger la jauge (vous pouvez annuler cette action en appuyant sur le **BOUTON B**). Appuyez de nouveau sur le **BOUTON A** pour faire varier l'indicateur de puissance. Lorsqu'il a atteint la distance que votre balle doit parcourir, appuyez brièvement sur le **BOUTON A**. Renouvelez cette action une dernière fois dès que l'indicateur atteint la ligne rouge située sous la jauge afin de frapper la balle avec précision (si vous ratez la ligne rouge, vous risquez de slicer ou de manquer le coup).

### **POINT D'IMPACT (EFFETS)**

Indique le point d'impact du club sur la balle. Ajustez-le à l'aide du **STICK ANALOGIQUE**, après avoir chargé la jauge. Maintenez le curseur dans la position désirée tout en remplissant la jauge. Cette option peut aider les joueurs à compenser des déviations latérales de leur coups ou à sortir d'un bunker difficile !

### **DIRECTION DU VENT**

Direction et force du vent.

## **MODES DE JEU**

### **WORLD TOUR (TOURNÉE MONDIALE)**

Un seul joueur. Choisissez parmi la dizaine de meilleurs joueurs de golf du monde dans toutes les catégories (pro, senior, amateur...) et concourez sur les parcours de golf du Japon, de l'Australie, des Etats-Unis, du Royaume-Uni et de bien d'autres pays. Le joueur ayant totalisé le total de points le plus élevé est déclaré vainqueur. Les scores élevés permettent de découvrir de nouvelles balles, de nouveaux clubs et de nouveaux personnages. Il vous suffit de sélectionner « New Entry » (Nouvelle partie) pour commencer une nouvelle tournée ou bien « Load » (Charger) pour reprendre une tournée sauvegard lorsque vous avez sélectionné l'emplacement du VM sur lequel vous souhaitez sauvegarder votre tournée. Vous pouvez alors choisir votre personnage, vos balles et vos clubs et montrer de quoi vous êtes capable au monde entier !

### **FREE ROUND (LOISIRS)**

Jusqu'à quatre joueurs. Vous et vos amis (ou vos adversaires informatiques) avez l'occasion de vous affronter dans l'un des trois modes de jeu suivants : Point Tourney (Points), Stroke Play (Coups) et Match Play (Trous).

**Point Tourney** – Le vainqueur est le joueur ayant totalisé le plus grand nombre de points sur l'ensemble des 18 trous.

### **Voici la manière dont sont comptabilisés les points :**

Albatross	5 points	Par	2 points
Eagle	4 points	Bogey	1 point
Birdie	3 points	Double Bogey et plus	0 point

\* Le Double Bogey entraîne l'élimination du joueur ("GIVE UP").

**Stroke Play** – Ici, le vainqueur est le joueur qui a joué le moins de coups sur l'ensemble des 18 trous.

## **MATCH PLAY**

Dans tous les modes de jeu du Match Play, un vainqueur est déclaré à l'issue de chaque trou. Le joueur ou l'équipe ayant remporté le plus de victoires à la fin du parcours remporte le match ! Il y a six modes de jeu dans le Match Play :

- Single (Seul):** Un duel contre un ami ou l'adversaire informatique.
- Threesome (Match à trois):** Deux équipes (1 contre 3) jouent chacune à leur tour.
- Foursome (Match à quatre):** Deux équipes de deux jouent chacune à leur tour.
- Fourball (Quatre balles):** Deux équipes de deux s'affrontent et c'est le joueur qui obtient le meilleur score qui l'emporte.
- Best Ball 1 vs. 2 (Meilleure balle 1 contre 2):** Un seul joueur contre deux s'affrontent pour obtenir le meilleur score.
- Best Ball 1 vs. 3 (Meilleure balle 1 contre 3):** Un seul joueur contre trois s'affrontent pour obtenir le meilleur score.

**REMARQUE :** Vous pouvez corser le mode Match Play en activant la Club Suspension Penalty (Pénalité de suspension de club). Cette règle autorise le vainqueur (ou l'équipe gagnante) à confisquer les clubs de l'autre équipe pour les trous suivants. Pour mettre cette règle en place, vous devez sélectionner SPECIAL dans l'option RULE SELECT (Sélection des règles) (juste après avoir choisi votre manette en mode Match Play).



## **GATE BALL (GOLF-CROQUET)**

Gate Ball (ou G-Ball) se joue à quatre joueurs maximum et ressemble beaucoup au croquet. Pour commencer une partie, sélectionnez **START WAR** (Partir en guerre) et appuyez sur le **BOUTON A** lorsque l'on vous demande le nombre de participants. A l'aide de la **CROIX MULTIDIRECTIONNELLE**, choisissez entre Team **A** (Equipe A) et Team **B** (Equipe B) et appuyez sur le **BOUTON A** pour pouvoir sélectionner vos personnages, le nombre de balles et votre handicap.

## **RÈGLES DU GATE BALL :**

- Envoyez votre balle à travers le premier arceau, puis le second, le troisième et visez le but situé au centre du terrain pour mener une balle à bon port.
- Pour gagner, l'une des deux équipes doit soit se débarrasser de toutes ses balles, soit avoir obtenu le plus de points à la fin du temps imparti. A chaque fois que votre balle franchit un arceau, vous marquez un point.
- Vous devez franchir le premier arceau d'un seul coup sans sortir des limites du terrain, sinon vous êtes déclaré hors jeu (« out ») et devez recommencer au début. Si la balle est hors jeu au niveau du deuxième ou troisième arceau, ce n'est pas éliminatoire.
- Si votre balle touche une autre balle alors qu'elle franchit le premier arceau, elle est replacée sur la ligne de départ et vous devez recommencer au début.
- Pour chaque arceau, votre balle doit suivre certaines directions, indiquées par des flèches. Si vous passez un arceau dans la mauvaise direction, votre coup n'est pas pris en compte.
- C'est le centre de la balle qui détermine le passage d'un arceau ou un hors jeu. Une balle hors limites est placée sur la limite la plus proche.
- Si vous touchez la balle d'un adversaire, vous avez droit à un coup « spécial ». Vous devez alors frapper cette balle de plus de 10 cm ou vous vous mettez en faute. Profitez-en pour évincer vos adversaires du terrain ! Si, par cette action, un adversaire envoie votre balle à travers un arceau, ce passage vous est accordé mais il y a faute et votre balle est replacée sur la limite la plus proche.

# OPTIONS DU MODE GATE BALL :

**COURT LV (DIFFICULTÉ DU TERRAIN)** – Règle le relief du terrain entre 1 (aucun) et 5 (maximum).

**COM LV (DIFFICULTÉ DE L'ORDINATEUR)** – Règle le niveau d'expérience de votre adversaire informatique de 1 (débutant) à 5 (professionnel).

**GAME TIME (DURÉE DE LA MANCHE)** – Durée de la manche en minutes.

**SHOT TIME (DURÉE DU COUP)** – Limite de temps pour chaque coup, en secondes.

**POINT TIME (AFFICHAGE DES POINTS)** – Lorsque le temps restant est inférieur à une minute, l'affichage des points disparaît.

**RULE (RÈGLE)** – Choisissez entre ORIGINAL pour jouer avec les règles du jeu basiques et ARRANGE pour modifier chacune des règles suivantes :

**TAKE POINT (PRENDRE DES POINTS)** – Vous êtes autorisé à dérober des points à un adversaire en frappant sa balle.

**MISS POINT (PERDRE DES POINTS)** – Vous perdez des points lorsque vous commettez une faute ou frappez une balle hors jeu.

**COMBO POINT (COMBINER DES POINTS)** – Lorsqu'un seul coup touche deux balles ou plus, vous marquez des points supplémentaires.

**OUT POINT (HORS JEU)** – Si vous mettez hors jeu la balle d'un adversaire, vous marquez des points.

**ASSIST POINT (COÉQUIPIER)** – Si vous faites franchir une porte à la balle d'un coéquipier, vous marquez des points.

**LONG SHOT POINT (LONGUE DISTANCE)** – Si votre balle parvient à franchir un arceau en effectuant une longue distance, vous marquez des points supplémentaires.

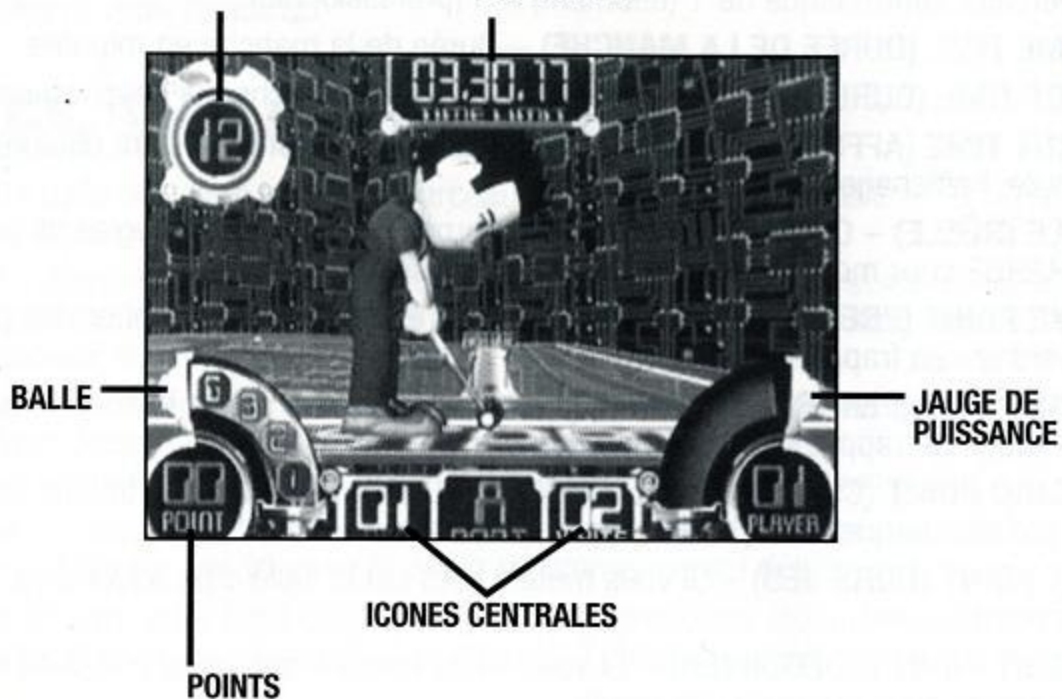
**MIRACLE POINT (MIRACLE)** – Lorsqu'un seul coup envoie une balle à travers plusieurs arceaux, vous marquez des points supplémentaires.



# GATE BALLE ECRAN DE JEU

TEMPS DE PREPARATION

DECOMPTE



### **TEMPS DE PREPARATION**

Indique le temps restant avant de devoir frapper votre balle.

### **BALLE ET POINTS**

Indique le nombre d'arceaux franchis et le nombre de points gagnés.

### **ICONES CENTRALES**

Indique le score de chaque équipe et quelle manette est active.

### **JAUGE DE PUISSANCE**

Indique le numéro du joueur et la puissance de frappe. Appuyez sur le **BOUTON A** pour activer la jauge, puis appuyez de nouveau brièvement sur le **BOUTON A** pour arrêter la jauge dès lors qu'elle atteint le niveau de puissance que vous souhaitez.

### **DECOMPTE**

Temps restant jusqu'à la fin de la manche.



**13**

# COMMANDES EN MODE GAME BALL :

SELECTIONNER UNE  
OPTION / ACTION

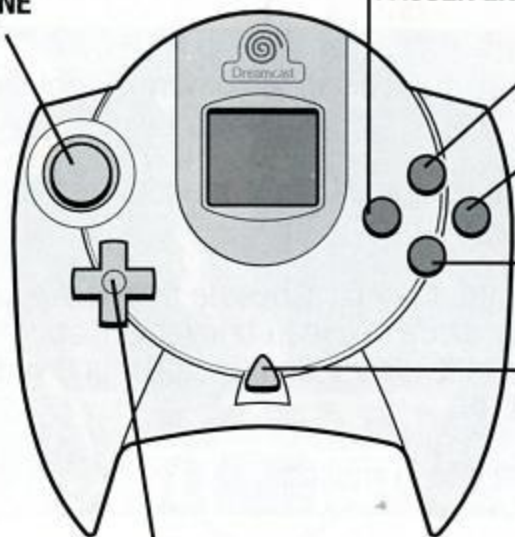
PASSER EN VUE AERIENNE

AFFICHER LES LIGNES  
DE FRAPPE

ANNULER / MAINTENIR  
ENFONCE POUR CACHER  
LES PERSONNAGES

SELECTIONNER (EFFECTUER)  
/SELECTIONNER LA JAUGE DE  
PUISSANCE

CONTINUER / METTRE  
EN PAUSE



SELECTIONNER UNE OPTION /  
CHANGER L'ANGLE DE VUE DE LA  
CAMERA (HAUT ET BAS)

ZOOM AVANT DE  
LA CAMERA

ZOOM ARRIERE DE  
LA CAMERA



14



# PARCOURS

Votre compétition **Tee Off™** s'étend au monde entier ! Affrontez des adversaires sur les parcours des pays suivants :

## JAPON

Le plus simple de tous les parcours. Soyez particulièrement attentifs aux bunkers et veillez à ne pas vous y embourber !

## AUSTRALIE

Ce parcours offre une grande diversité de trajectoires possibles. Trouvez la plus adaptée à votre personnage.

## AFRIQUE

Soyez bien attentif car les obstacles d'eau ne manquent pas dans ce parcours ! Sélectionnez avec soin votre club car de

nombreux trous sont ratés dès le premier coup.

## ECOSSE

Les pentes à pic, le vent et le brouillard en font le parcours le plus difficile. Alors ne vous éloignez pas du fairway !

## USA

Si vous ne vous écartez pas du fairway, ce parcours va vous sembler relativement facile. Cependant, vous pouvez augmenter votre score en empruntant des chemins plus difficiles. Visez bas pour éviter les arbres.

Avant de commencer une partie de golf avec **Tee Off™**, le plan du parcours que vous avez choisi s'affiche à l'écran. A l'aide des boutons analogiques, effectuez un zoom avant ou arrière pour examiner le terrain avant de jouer !



# PERSONNAGES

Voici une brève description des personnages auxquels vous avez accès dès le début du jeu. Essayez d'en découvrir de nouveaux!



## AKIO SAITO

**Nationalité:** Japonaise

**Age:** 26

**Taille:** 1m70

**Qualification:** Champion du Tournoi d'Asie

**Portrait:** Joueur prudent qui prend son temps avant chaque coup et obtient de bons résultats, Akio détient actuellement le titre de champion d'Asie mais espère bientôt appartenir aux tout meilleurs mondiaux.

**Evaluation:** Moyen. Pour les débutants.



## CHRISTINE LA MELE

**Nationalité:** Française

**Age:** 28

**Taille:** 1m70

**Qualification:** Championne de France, catégorie amateur

**Portrait:** Après sa carrière de mannequin, Christine s'est rapidement convertie au golf. Bien qu'elle participe à ce tournoi avec un titre amateur uniquement, elle s'entraîne beaucoup et acquerra bientôt un titre mondial.

**Evaluation:** Excellente maîtrise. Pour les débutants puisqu'elle ne rate que très peu de coups !



## CATHERINE WHITE

Nationalité : Américaine

**Age:** 24

**Taille:** 1m63

**Qualification:** Championne du tournoi des Amériques

**Portrait:** Catherine possède un jeu très fin. Elle a traversé de nombreuses épreuves afin de devenir la meilleure joueuse de golf des Etats-Unis et est maintenant la joueuse la mieux payée de son pays.

**Evaluation:** Grandes capacités dans tous les domaines. Parfaite pour les joueurs expérimentés car sa balle puissante dévie parfois un peu.



## JULIAN CLEMENTS

Nationalité: Ecosaise

**Age:** 16

**Taille:** 1m50

**Qualification:** Champion d'Ecosse, catégorie amateur

**Portrait:** Descendant d'une famille européenne aristocratique, le père de Julian était un excellent joueur de golf professionnel et s'est éteint lors d'un tournoi. La rumeur veut que Julian ne s'en soit jamais remis.

**Evaluation:** Pas aussi puissant que les autres joueurs mais très fort sur le plan technique. Donne des effets sur ses balles pour compenser son hook naturel.

Voici les personnages que vous pourrez découvrir dans le jeu, à condition d'obtenir des scores élevés !



**DEBORAH  
WHITAKER**



**ELIZABETH  
MULER**



**JEENA  
SHIREY**



**JOSE  
ESTEVEZ**



**KIM  
SWYONG**



**LEOPOLD  
JACKSON**



**MIDORI  
TAKAMINE**



**NICK  
LANCASTER**



**RANDY  
WILDE**



**ROBERT  
DUTY**



**WILLIAM  
HAUER**

# QUELQUES CONSEILS

- Le poids du club et la sélection de la balle sont décisifs! Avec l'expérience, vous découvrirez quelles balles et quels clubs conviennent aux différents joueurs et aux différents parcours, et également la combinaison qui s'adapte le mieux à votre style de jeu!
- N'hésitez pas à utiliser les **BOUTONS X** et **Y** ; ils sont là pour vous aider. Le **BOUTON X** vous indique: la trajectoire et le point de chute de votre balle selon la manière avec laquelle vous vous apprêtez à la frapper (cette prévision ignore la force du vent). Le **BOUTON Y** vous présente le trou sous différents angles de vue, ce qui vous permet de repérer les pentes et les bunkers à proximité.
- Les **BOUTONS ANALOGIQUES GAUCHE** et **DROITE** vous servent à effectuer un zoom avant ou arrière et donc à ajuster votre coup.
- Pour les coups difficiles, choisissez une approche mesurée. Appuyez sur la **CROIX MULTIDIRECTIONNELLE** vers le HAUT et vers le BAS pour alterner entre coup mesuré et coup normal. Gardez à l'œil cet indicateur car le jeu peut parfois passer en coup mesuré lorsque vous vous y attendez le moins!
- Attention aux changements de direction du vent! Votre balle pourrait être déviée ou envoyée vers un obstacle. Si vous jouez sur le parcours venteux d'Ecosse, utilisez des clubs plus longs à une puissance réduite afin de minimiser les effets produits par le vent.
- Utilisez régulièrement l'indicateur du Point d'impact du club sur la balle (La petite croix rouge sur la balle située dans le coin inférieur droit de votre écran). Un peu d'effet sur la balle peut faire toute la différence entre un putt de 60 cm (2 pieds) et un putt de 3,50 m (12 pieds).